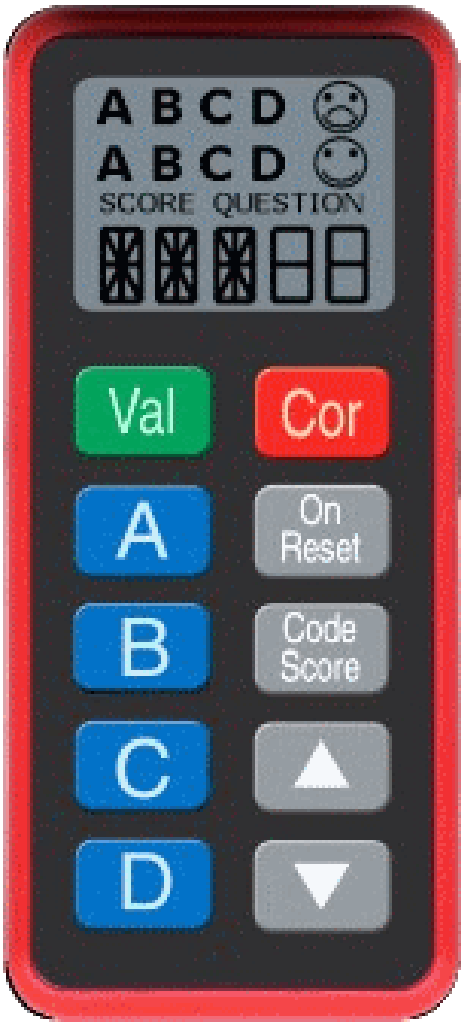
Manuel d'utilisation
des boîtiers
ASSR1, ASSR2 et ASR

BOÎTIER QUIZCo.



Boîtier conforme

quizco84@yahoo.fr

Quiz, test, QCM

Informations générales

Un boîtier **simple d'utilisation** et **rapide à mettre en œuvre**, car il ne nécessite aucun matériel, ni logiciel, ni PC pour passer les tests.

Ce mode d'emploi est également sur le CD-ROM fourni avec les boîtiers.

Le boîtier n'a pas de touche OFF : **il s'éteint automatiquement si aucune activité pendant 2 minutes.**

Ce boîtier permet :

- De faire **les tests ASSR1, ASSR2 et ASR.**
  Voir chapitre « Mode d'emploi ASSR » page 3.

- De faire **des QUIZ créés par l'enseignant** et quel que soit le domaine d'application.

L'enseignant crée ses Quiz à l'aide du petit logiciel GE1, qui est dans le CD-ROM fourni avec les boîtiers. *Voir chapitres « Mode d'emploi logiciel GE1 » page 4 et « Exemple de création de QUIZ » page 7.*
Et les élèves réalisent les quiz de l'enseignant avec le boîtier QUIZCo.
Voir chapitre « Mode d'emploi QUIZ » page 11.

Rangement :

La **découpe de la mousse** de la valise de rangement des boîtiers permet **d'éviter de bloquer le clavier**.

A l'arrière du boîtier :

- Pour la **première utilisation**, il faut retirer la languette de protection de pile.

- Si le boîtier est bloqué (chute, etc…), il faut enfoncer un trombone dans le petit trou marqué « RESET ». Tous les segments de l'écran du boîtier s'allument un court instant et le boîtier est à nouveau opérationnel.

- Une seule pile bouton de 1,5 volts (réf. AG13 ou LR44).
  L'autonomie de la pile est de plus de 4000 séances de tests.

Boîtier conforme

quizco84@yahoo.fr

Quiz, test, QCM
QUIZCo.

Mode d'emploi ASSR

- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur [On Reset] pendant 1 seconde.
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes.
  La touche [On Reset] rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- **La fonction « Reset »,** en appuyant sur la touche [On Reset] pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

- **<u>Pour commencer un test</u> :**
  - Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ »
  - Entrer le code test *(voir remarque 1)* avec les touches : [A] [B] [C] [D] [▲] et [▼].
  - [Cor] pour corriger et [Val] pour valider.
- **<u>Le test</u> :**
  - Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
  - entrer la réponse,
  - [Cor] pour corriger et [Val] pour valider *(voir remarque 2).*
- **<u>A la fin du test :</u>**
  - s'affiche « - - »
  - les touches [▲] et [▼] permettent d'afficher : le score et le corriger *(voir remarque 3).*
  - la touche [Code Score] affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

Remarque 1 :

Les vidéos ASSR1, ASSR2 et ASR comportent un numéro de type :

2 lettres + 2 chiffres + « - » + 2 chiffres

Par exemple : **AB01-03**.
Le code test à saisir dans le boîtier correspond aux 4 premiers caractères du numéro de la vidéo (2 lettres + 2 chiffres), **AB01** dans notre exemple.

Remarque 2 :

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après validation de la réponse (touche [Val]), on passe automatiquement à la question suivante.

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après validation de la réponse (touche [Val]), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.
Appuyer sur la touche [Val] pour passer à la question suivante.

Remarque 3 :

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche uniquement le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse.

Boîtier conforme

quizco84@yahoo.fr

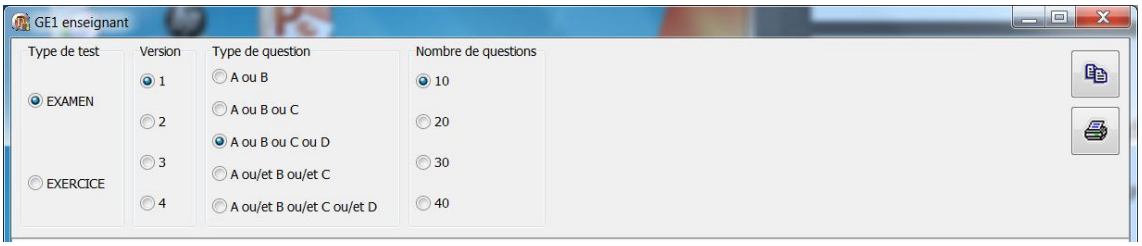
Quiz, test, QCM
QUIZCo.

Mode d'emploi logiciel GE1

Enregistrer le programme « GE1.exe » sur votre PC
Et double cliquez sur « GE1.exe ».

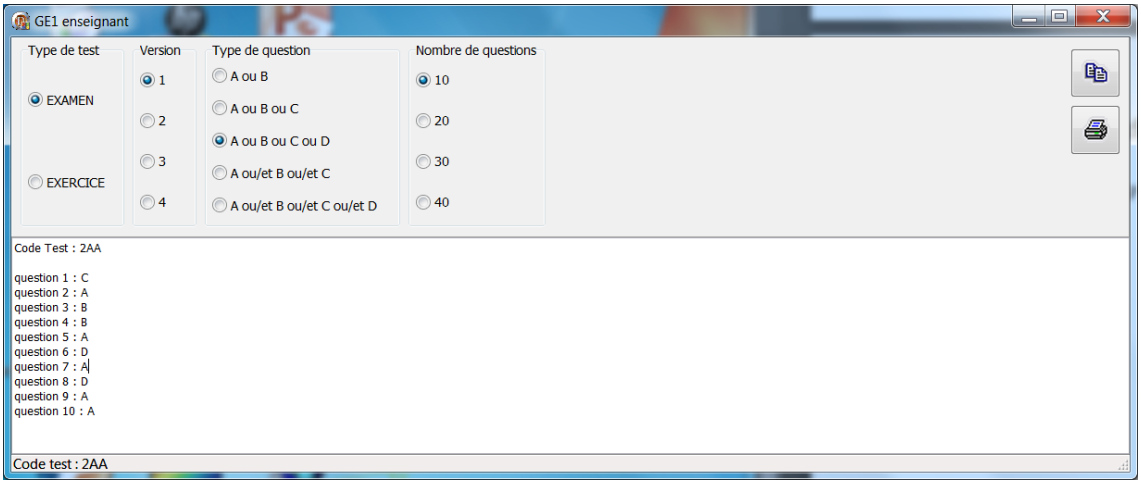
Choisissez :

- **le type de test :** EXAMEN *(corriger après le test)* ou EXERCICE *(corriger après chaque question)*, **par exemple EXAMEN**.
- **le type de réponse :** *« A ou B »… « A ou B ou C ou D »… « A et/ou B et/ou C »* *(réponses multiples)*, **par exemple A ou B ou C ou D**
- **le nombre de questions :** *10, 20, 30 ou 40 questions*, **par exemple 10**



Le logiciel vous indique alors :

- **le code test,** **par exemple 2AA**
- **la bonne réponse à utiliser pour chaque question,**
  Par exemple :
  - **bonne réponse à la question 1 : C**
  - **bonne réponse à la question 2 : A**
  - **etc….**



Boîtier conforme

quizco84@yahoo.fr

Quiz, test, QCM

Créez alors votre quiz, par exemple :

Code test : **2AA**

Question n°1 : combien font « 3+18 » ?
A : 159
B : 12
C : 21
D : 15

Question n° 2 : la traduction de « why » ?
A : pourquoi
B : poids
C : ou
D : blanc

Question n° 3 : …
Etc…

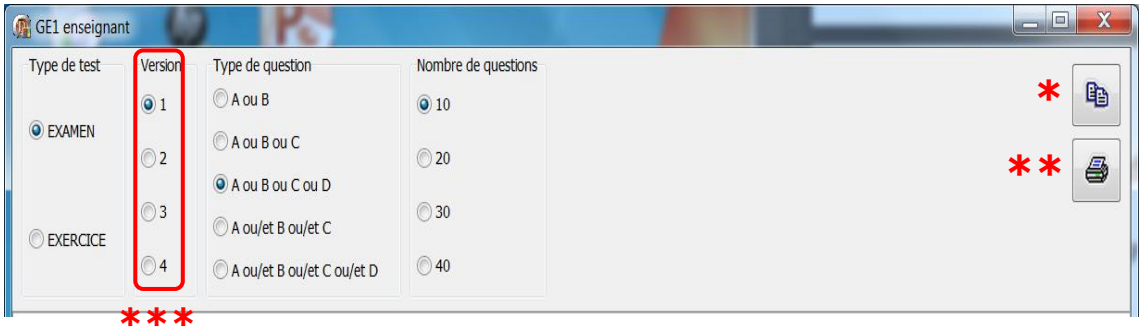
Notez le code test indiqué par le logiciel GE1 au début de la création du Quiz.

Pour chaque question, placez la bonne réponse indiquée dans le logiciel GE1 :

Question 1 : C
Question 2 : A
etc……

Lorsque l'élève entre le code test dans le boîtier, **par exemple 2AA** *(voir « Mode d'emploi QUIZ »),* le boîtier connaît toutes les informations : type de test, type de question, nombre de questions, bonnes réponses…

Quelques informations complémentaires :



* : pour copier puis coller sur un document Word

** : pour imprimer

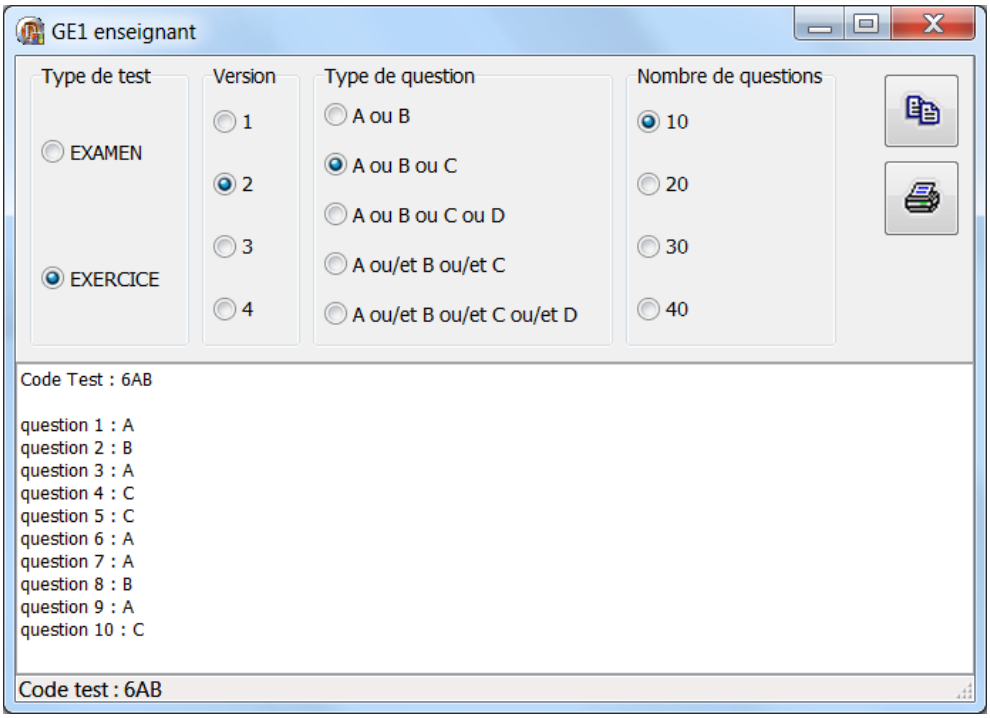
*** : pour changer de version.
La suite des bonnes réponses au quiz change chaque fois qu'on modifie le type de test et/ou le type de question et/ou le nombre de question.

Si vous avez 2 quiz qui se suivent ayant : le même type de test *(par exemple EXAMEN)* et le même type de question *(par exemple A ou B ou C)* et le même nombre de question *(par exemple 10),* le code test est identique et l'élève a peut-être mémorisé la suite des bonnes réponses (…) : **dans ce cas, choisissez une autre version pour modifier la suite des bonnes réponses**.

Exemple de création de QUIZ

Je veux créer un QUIZ de type **EXERCICE** (corriger après chaque question), de **10 questions**.
Pour chaque question, l'élève a le choix entre 3 propositions de réponses : **A ou B ou C**,

J'ai déjà réalisé plusieurs QUIZ de ce type en version 1, je choisi donc **version 2**.



Le logiciel GE1 m'indique que :

- le Code Test est : **6AB**
- je dois placer la bonne réponse à la **question 1 en A**
- je dois placer la bonne réponse à la **question 2 en B**
- je dois placer la bonne réponse à la **question 3 en A**
- je dois placer la bonne réponse à la **question 4 en C**

etc…. …

Sur la base de ces informations, je réalise mon QUIZ, voir exemple pages suivantes.

QUIZ EXERCICE *(exemple)*

Code Test : 6AB

1. Combien de temps a duré la guerre de 100 ans ?
A 116 ans
B 100 ans
C 96 ans

2. Dans quel pays est fabriqué le « Panama-Hut » ?
A Brésil
B Equateur
C Panama

3. Quel mois de l'année les russes fêtent-ils la révolution d'octobre ?
A Novembre
B Octobre
C Septembre

4. Quel est le prénom du roi Georges IV ?
A Jonas
B Georges
C Albert

5. De quel animal les îles canaries tirent-elles leur nom ?
A Canari
B Kangourou
C Phoque

6. Ce panneau signifie :

A qu'on peut à nouveau s'arrêter
B qu'on ne peut plus s'arrêter
C qu'il faut obligatoirement rouler

7. Dans ce cas, je vais :

A à gauche
B à droite
C tout droit

8. Cette situation est interdite :

A non
B oui
C oui si l'animal est dressé

9. Pour conduire ce véhicule :

A vous n'avez besoin d'aucune autorisation
B il faut le permis B
C il faut une autorisation de la préfecture

10. La charge maximum pour une voiture est :

A 7 fois la hauteur du véhicule
B 6 valises par passager
C la valeur indiquée sur la carte grise

Question	Bonne Réponse	Explication
1	**A**	La guerre de 100 ans a duré **116 ans** (de 1337 a 1453)
2	**B**	Le « Panama-Hut » (chapeau) est fabriqué en **Equateur**
3	**A**	La fête de la révolution d'octobre est le 7 **novembre**
4	**C**	Le prénom de Georges IV est **Albert**, il a changé son nom en 1936
5	**C**	En latin les îles canaries signifient : les îles du **phoque**
6	**A**	On peut à nouveau s'arrêter
7	**A**	Il faut tourner à gauche
8	**B**	Oui, il est interdit de transporter un animal sur une moto
9	**A**	Pas besoin d'autorisation pour conduire ce véhicule
10	**C**	La charge maximum d'un véhicule est indiquée sur la carte grise

Mode d'emploi QUIZ

- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur [On Reset] pendant 1 seconde.
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes.
  La touche [On Reset] rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- **La fonction « Reset »,** en appuyant sur la touche [On Reset] pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

- **<u>Pour commencer un test</u> :**
  - Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ »
  - Entrer le code test avec les touches : [▲] [▼] [A] [B] [C] et [D].
  - [Cor] pour corriger et [Val] pour valider.
- **<u>Le test</u> :**
  - Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
  - entrer la réponse,
  - [Cor] pour corriger et [Val] pour valider *(voir remarque 1).*
- **<u>A la fin du test :</u>**
  - s'affiche « - - »
  - les touches [▲] et [▼] permettent d'afficher : le score et le corriger *(voir remarque 2).*
  - la touche [Code Score] affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

Remarque 1 :

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après validation de la réponse (touche [Val]), on passe automatiquement à la question suivante.

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après validation de la réponse (touche [Val]), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche. Appuyer sur la touche [Val] pour passer à la question suivante.

Remarque 2 :

Pour tous les tests de types « EXERCICE » et « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

Boîtier conforme

quizco84@yahoo.fr

Quiz, test, QCM
QUIZCo.